PLACEMAKING RUANG PUBLIK

STUDI KASUS : KARANGWARU RIVERSIDE

Nida Nurfatikhah[1], M. Galieh Gunagama[2] , dan Nopita Suryanti[3]
[1]Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
[1]Surel: 20512202@students.uii.ac.id

***ABSTRAK**: Penelitian ini mengkaji proses terbentuknya ruang publik di Karangwaru Riverside melalui pendekatan placemaking. Placemaking adalah proses menciptakan atau menata kembali suatu tempat guna meningkatkan kualitas lingkungan dan mendukung aktivitas manusia. Studi ini menyoroti transformasi Karangwaru Riverside dari kawasan kumuh menjadi ruang publik yang fungsional dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengamatan langsung dan wawancara untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan konsep placemaking di Karangwaru Riverside berhasil meningkatkan kualitas lingkungan dan interaksi sosial masyarakat. Partisipasi aktif warga dalam perencanaan dan pengelolaan kawasan menjadi faktor kunci keberhasilan revitalisasi ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembangan ruang publik di Indonesia serta memperkaya literatur tentang placemaking dalam konteks lokal.*

***Kata kunci:** Karangwaru Riverside, placemaking, revitilisasi, ruang publik*

PENDAHULUAN

Penciptaan tempat adalah proses menciptakan atau menata kembali suatu tempat guna meningkatkan kualitas lingkungan, sehingga dapat menunjang aktivitas manusia. Pengembangan ini memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Tempat kerja berfungsi untuk meningkatkan keterkaitan antara individu dengan ruang publik melalui proses kolaborasi.

Pada tahun 1960-an, Jane Jacobs dan William H. Whyte memperkenalkan ide perintis mengenai perancangan kota yang berpusat pada masyarakat. Mereka menekankan pentingnya ruang hidup yang mempertimbangkan aspek sosial dan budaya, serta mendukung keterbukaan ruang publik. Proyek Ruang Publik menunjukkan bagaimana penerapan proses kolaboratif menjadi metode efektif dalam menciptakan dan merevitalisasi ruang publik.

Pendekatan place-making dalam perencanaan dan desain ruang publik menekankan pentingnya potensi lokal untuk memperkaya pengalaman manusia di lokasi tersebut. Meskipun konsep ini telah berkembang pesat secara global, implementasinya di Indonesia menghadapi berbagai tantangan. Strategi place-making bertujuan menciptakan ruang bermakna dengan mengintegrasikan elemen khas setempat, yang memerlukan penyesuaian dan inovasi terus-menerus dalam konteks Indonesia (Sudrajat, 2012).

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan interaksi untuk membangun kerjasama. Ruang publik berfungsi sebagai tempat interaksi, baik untuk pertemuan formal maupun informal. Tidak hanya orang dewasa dan remaja yang memerlukan ruang publik; anak-anak juga memerlukan perhatian. Taman bermain anak adalah salah satu fasilitas umum yang penting, yang harus didesain dengan kenyamanan, fleksibilitas, dan keamanan.

Penelitian ini bertujuan mengkaji proses terbentuknya ruang publik di Karangwaru melalui lensa teori placemaking. Diharapkan penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan ruang publik ke depannya. Selain itu, kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam literatur tentang placemaking dalam konteks ruang publik, serta memperluas pemahaman dan membentuk paradigma baru dalam perencanaan dan

desain ruang berkualitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki manfaat praktis, tetapi juga nilai teoretis dalam penataan ruang perkotaan.



Gambar 1. Kondisi Karangwaru Riverside
Sumber: Analisis peneliti, 2022



Gambar 2. Kondisi Karangwaru Riverside
Sumber: Analisis peneliti, 2024

Lokasi yang dipilih sebagai objek kajian adalah Karangwaru Riverside di Yogyakarta, Indonesia. Karangwaru Riverside dipilih karena sejarahnya sebagai ruang kumuh yang telah ditransformasi menjadi ruang publik. Dengan menempatkan Karangwaru Riverside sebagai fokus penelitian, konsep placemaking dapat diimplementasikan secara lebih optimal karena kawasan ini tergolong ruang publik baru.

Karangwaru adalah sebuah kelurahan di Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta. Wilayah ini berbatasan dengan Kabupaten Sleman dan dilewati oleh Sungai Buntung. Dahulu, Kelurahan Karangwaru dihadapkan pada berbagai permasalahan seperti kemiskinan, kejahatan, kesehatan yang buruk, serta sanitasi yang tidak memadai. Namun, berkat kekompakan warga dan pemerintah kelurahan, kini Karangwaru telah berubah menjadi kelurahan yang bersih dan bersatu.

Untuk mengatasi permasalahan ini, pemerintah melalui Kementerian PUPR berkolaborasi dengan SKPD dalam penataan daerah berbasis komunitas, melibatkan peran serta aktif warga dalam proses perencanaan.

Setelah penataan ulang permukiman Karangwaru Riverside dilakukan dengan pendekatan 3M—*mundur, madep, munggah*—rumah-rumah di bantaran sungai harus menghadap, naik, dan mundur satu meter untuk sirkulasi. Revitalisasi sungai menjadi tahap awal sebelum daerah bantaran dikembangkan menjadi destinasi wisata.

Transformasi area bantaran Sungai Buntung menjadi Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang dinamai Karangwaru Riverside membuka peluang besar untuk pengembangan wisata. Hal ini diperkuat dengan partisipasi aktif masyarakat dalam pengambilan keputusan, yang menjadi faktor kunci berkembangnya kawasan ini.

Kegiatan yang berlangsung di sepanjang Sungai Karangwaru dibagi menjadi delapan kategori utama, yaitu hiburan, tamasya, perayaan, olahraga, transportasi, acara rakyat tradisional, pemandangan alam, dan pendidikan (Chen et al., 2018). Lokasi tepian sungai ini berfungsi sebagai ruang publik yang mendorong munculnya berbagai aktivitas baru di sepanjang aliran sungai.

Tepian Sungai Karangwaru memberikan peluang bagi komunitas dan organisasi untuk menjelajahi penggunaan ruang sebagai bagian dari proses penemuan jati diri dan identitas. Dalam konteks ini, komunitas berperan sebagai perancang, perencana, serta pengembang (Bohl, 2002).

Karakteristik yang khas dari suatu tempat dapat memberikan kontribusi besar terhadap keunggulan kompetitifnya dibanding dengan lokasi lain (Amin dan Murah, 1995; Madureira, 2013). Desain yang sesuai harus dapat menyesuaikan dengan karakter lokasi dan budaya pengguna utama dalam masyarakat (Syafriny et al., 2013).

Transformasi ruang menjadi tempat yang bernilai dan bermakna dilakukan melalui pemanfaatan ruang secara arsitektural yang dikenal sebagai placemaking. Penciptaan tempat ini merupakan proses yang mengubah ruang publik menjadi lokasi menarik yang menawarkan pengalaman menyenangkan dan penuh interaksi (Ridwan, 2016).

Aspek penting dalam placemaking meliputi variasi pilihan, seperti makanan dan minuman, taman bermain, hiburan langsung, serta musik untuk dinikmati. Selain itu, penyediaan tempat duduk yang tepat dapat membantu orang dalam menikmati suasana dan mengamati lingkungan sekitar (PPS, 2010).

Keberagaman Indonesia menuntut kajian mendalam tentang place-making untuk ruang publik. Penelitian ini memfokuskan pada transformasi Karangwaru Riverside dari kawasan kumuh menjadi ruang publik fungsional, dengan menilai variabel place-making menurut Project for Public Space. Akhirnya, hubungan antara pola pemanfaatan ruang dan penerapan konsep placemaking, bersama karakteristik pengunjung, akan dianalisis.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pola pemanfaatan ruang publik di kawasan Karangwaru Riverside berdasarkan jenis aktivitas serta karakteristik penggunanya?
2. Sejauh mana konsep placemaking telah diterapkan di ruang publik Karangwaru Riverside ditinjau dari aspek-aspek dalam "Project for Public Spaces"?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan dalam pola penggunaan dan aktivitas di antara tiga lokasi utama di Karangwaru Riverside, yaitu Omah Sinau Masyarakat dan Kampung Markisa?

TUJUAN PENELITIAN

1. Mengidentifikasi dan menganalisis pola pemanfaatan ruang publik di kawasan Karangwaru Riverside, dengan fokus pada jenis-jenis aktivitas dan karakteristik pengguna, termasuk variasi berdasarkan waktu dan lokasi spesifik.
2. Menilai tingkat penerapan konsep placemaking di ruang publik Karangwaru Riverside dengan menggunakan kerangka kerja "Project for Public Spaces".
3. Menganalisis perbedaan dalam pola penggunaan dan jenis aktivitas yang terjadi di tiga zona utama Karangwaru Riverside, yaitu Omah Sinau Masyarakat dan Kampung Markisa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi dan menjelaskan berbagai aspek realitas sosial yang menjadi fokus kajian. Metode ini dipilih karena kemampuannya untuk menangkap dan menggambarkan secara rinci beragam kondisi, situasi, dan fenomena yang terjadi di masyarakat (Bungin Burhan, 2007).

Pengamatan dilakukan di Kawasan Karangwaru Riverside, Kelurahan Karangwaru, Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta, DIY. Durasi pengamatan berlangsung selama tiga bulan pada tahun 2022 dan satu bulan pada tahun 2024.

Penelitian ini menerapkan metode behavior mapping, yang bertujuan untuk memetakan dan menganalisis pola perilaku di lokasi penelitian. Fokus utama dari metode ini adalah mengidentifikasi jenis-jenis aktivitas yang dilakukan, frekuensi terjadinya aktivitas, serta hubungan antara perilaku pengguna dan elemen-elemen perancangan fisik (Haryadi, 2014).

Data utama dikumpulkan melalui observasi dengan pemetaan perilaku dan wawancara untuk mengetahui aktivitas pengguna ruang. Sumber data utama diambil dari subjek yang terlibat langsung dalam ruang tersebut yang berjumlah 15 orang pengguna dari berbagai macam kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa serta pengelola ruang setempat. Pendekatan ini membantu mengidentifikasi secara detail bagaimana pengguna memanfaatkan ruang, dengan mempertimbangkan variasi waktu dan kondisi tertentu.

Selain itu, informasi pendukung diperoleh melalui penelusuran dokumen-dokumen terkait. Aspek visual, seperti foto dan gambar kawasan Karangwaru Riverside, turut diperhatikan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Pengumpulan data awal dimulai pada tanggal 21 Oktober 2022 hingga 1 Januari 2023 dan ditinjau kembali pada 1 Agustus hingga 15 September 2024. Observasi dilakukan pada hari Kamis, Sabtu, dan Minggu, antara pukul 13.00 hingga 16.00 WIB. Wawancara dengan subjek terkait juga dilakukan untuk melengkapi data penelitian.

KAJIAN TEORI

1. Ruang Terbuka Publik

Ruang terbuka, atau *public space*, adalah area yang dirancang untuk memberikan pengalaman bagi pengguna, baik individu maupun kelompok, sesuai persepsi masyarakat sekitar (Hakim et al., 2003). Ruang ini berfungsi sebagai wadah aktivitas sehari-hari dan interaksi sosial yang memperkuat ikatan komunal (Carr & Stephen, 1992). Ruang publik yang inklusif mendorong komunitas partisipatif. Masyarakat yang matang ditandai oleh kebebasan individu dalam berpartisipasi, keseimbangan antara peran institusi dan otonomi, serta perlindungan hak-hak dasar seperti kebebasan berekspresi. Selain itu, tingginya partisipasi warga dan kemampuan untuk mengorganisir diri menciptakan ekosistem sosial yang seimbang antara kebebasan individu dan tanggung jawab kolektif.

2. Elemen Ruang Publik

Ruang publik dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan lokasi yang memfasilitasi interaksi dan kegiatan komunitas di luar ruangan. Berbagai aktivitas, baik spontan maupun terencana, dapat muncul di ruang ini, menciptakan dinamika sosial yang beragam dan peluang bagi warga untuk terlibat dalam kegiatan kolektif (Sudrajat, 2012).

Menurut Rapoport dan Amos (1977), individu sering berperilaku tidak sinkron dalam pengaturan ruang yang tidak sesuai. Namun, mereka dapat menyesuaikan diri dengan kondisi ruang yang ada, menciptakan perilaku yang harmonis. Elemen ruang dibagi menjadi tiga kategori:

Elemen tetap: Komponen permanen yang sulit diubah, seperti dinding dan pintu.

Elemen semi-tetap: Unsur yang dapat dipindahkan tetapi relatif stabil, seperti perabotan.

Elemen tidak tetap: Aspek dinamis terkait pengguna, seperti pakaian dan perilaku non-verbal, termasuk gerakan dan ekspresi.

Memahami kategori elemen-elemen ini membantu kita melihat bagaimana interaksi manusia dengan ruang dipengaruhi oleh karakteristik yang bersifat tetap, semi-tetap, dan dinamis.

3. Aktivitas Ruang Publik

Kegiatan ruang publik dibagi menjadi tiga jenis, yaitu kegiatan wajib, kegiatan pilihan, dan kegiatan sosial (Gehl, 1989).

1) Kegiatan wajib merupakan aktivitas yang dilakukan setiap hari dalam berbagai situasi, tanpa terpengaruh oleh kondisi lingkungan sekitar. Orang-orang melakukan kegiatan ini sebagai bagian dari rutinitas harian mereka.
2) Kegiatan pilihan adalah aktivitas yang biasanya dilakukan untuk bersantai, seperti berjalan-jalan menikmati udara segar, bermain, bekerja, atau sekadar duduk untuk menikmati sinar matahari. Selain itu, berbagai kegiatan non-wajib dapat muncul karena situasi atau fasilitas modern yang mengundang orang untuk berhenti sejenak, duduk, makan, bermain, dan sebagainya.
3) Kegiatan sosial mencakup semua aktivitas yang melibatkan interaksi antar manusia di ruang publik. Kegiatan ini meliputi permainan anak-anak, berbincang, bermain

bersama, dan yang terbesar adalah hubungan sosial pasif, seperti mengamati dan mendengarkan orang lain.

4. Placemaking

Penerapan istilah space (ruang) dan place (tempat) memiliki keterkaitan yang cukup signifikan. Pemilihan kata-kata tersebut sering kali dianggap serupa, meskipun terdapat perbedaan yang cukup jelas. Menurut Yudhistira dan Ferro (2010) dalam penelitian berjudul Ruang Ephemeral, konsep ruang (space) dan tempat (place) cenderung berfokus pada aspek pengalaman dan persepsi konsumen.

Dalam pandangan Tuan (1977), "Dalam pengalaman, makna space sering kali menyatu dengan place. Space lebih abstrak dibandingkan place." Pernyataan ini menjelaskan bahwa space memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan place. Space cenderung dievaluasi sebagai sesuatu yang tidak berbentuk atau tidak memiliki batasan yang jelas, sedangkan place lebih nyata dan terdefinisi.



Gambar 3. Diagram placemaking
Sumber: project for public spaces, 2022

Menurut Project for Public Spaces, placemaking adalah upaya kolektif dalam menata dan memberi makna pada ruang publik sebagai pusat kehidupan manusia. Madden (2000) dalam Project for Public Spaces menjelaskan bahwa terdapat empat elemen utama yang harus diperhatikan untuk mencapai keberhasilan sebuah tempat: akses dan keterhubungan (kemudahan akses dan aksesibilitas), kenyamanan dan citra (citra yang baik dan kualitas ketenangan dalam beraktivitas), penggunaan dan aktivitas (pengunjung dapat melakukan berbagai kegiatan di tempat tersebut), serta keramahan (tempat yang mendorong interaksi sosial).

Untuk memahami placemaking, penting untuk mengetahui kebutuhan yang ingin dicapai. Ruang merupakan tempat untuk memenuhi kebutuhan, terus berubah, dan membentuk dirinya hingga menjadi tempat yang kita hargai, menciptakan keterikatan emosional terhadapnya (Myriam & Bree, 2013). Placemaking dapat menyebabkan keterikatan pada tempat, tetapi keterikatan tempat juga dapat memengaruhi proses placemaking itu sendiri (Severcan, 2015). Keterikatan pada tempat dapat muncul dalam bentuk keterikatan terhadap kualitas lingkungan dan aspek teritorial (Giuliani & Maria, 2003). Lingkungan sekitar kita mempengaruhi cara kita memandang ruang (Madanipour, 1996). Proses placemaking dapat terjadi pada semua orang, termasuk anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 4. Area pengamatan ruang terbuka hijau karangwaru
Sumber: google maps, 2022

Area penelitian ini terbagi menjadi dua lokasi, yaitu (1) Omah Sinau Masyarakat dan (2) Kampung Markisa. Penelitian ini melibatkan wawancara dengan warga sekitar, pengunjung, dan pedagang. Wawancara ini dilakukan menggunakan serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan persepsi mereka terhadap tempat tersebut.Pertanyaan yang diajukan mencakup:

1. **Kesan terhadap tempat**: Apa kesan Anda terhadap tempat ini?
2. **Demografi pengunjung**: Apakah terdapat lebih banyak perempuan daripada laki-laki di area tersebut?
3. **Penempatan kursi**: Apakah penempatan kursi sudah sesuai dengan kebutuhan pengunjung? Apakah orang-orang memiliki preferensi untuk duduk di bawah sinar matahari atau di tempat teduh?
4. **Kebersihan area**: Apakah area ini bersih dan bebas dari sampah? Siapa yang bertanggung jawab atas pemeliharaan tempat ini, apa yang mereka lakukan, dan kapan mereka melakukannya?
5. **Variasi usia pengunjung**: Apakah tempat ini digunakan oleh orang-orang dari berbagai usia? Apakah mereka lebih suka datang sendiri atau dalam kelompok?
6. **Aktivitas yang dilakukan**: Aktivitas apa saja yang terjadi di tempat ini, seperti berjalan, makan, bermain catur, bersantai, atau membaca?
7. **Bagian ruang yang digunakan**: Bagian mana dari ruang yang sering digunakan dan mana yang tidak?
8. **Kegiatan pertemuan**: Apakah Anda memilih tempat ini untuk bertemu dengan teman-teman Anda? Apakah orang-orang bertemu dengan teman atau bertemu dengan orang yang tidak mereka kenal di sini?
9. **Interaksi sosial**: Apakah orang-orang tampak saling mengenal, baik melalui wajah maupun nama?

Setiap pertanyaan tersebut dirancang untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman dan pandangan pengunjung terhadap kedua lokasi, serta untuk memahami dinamika sosial yang terjadi di dalamnya. Hasil dari wawancara ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik mengenai fungsi sosial dan kenyamanan kedua tempat tersebut.



(sebelum) (sesudah)

Gambar 5. Kondisi Karangwaru Riverside Sebelum dan Sesudah revitalisasi
Sumber : tribunnews.com, republika.co.id, 2022

Sebelum dilakukan revitalisasi, Karangwaru Riverside hanya merupakan bantaran Sungai Buntung yang kumuh dan terabaikan. Sampah menumpuk di sekitar area tersebut, air sungai terlihat kotor, dan tidak terdapat ruang publik yang layak untuk digunakan oleh masyarakat. Kondisi ini sangat kontras dengan situasi setelah revitalisasi. Setelah revitalisasi, Karangwaru Riverside mengalami transformasi signifikan menjadi ruang publik yang hijau dan menarik. Bantaran sungai disulap menjadi taman yang rindang, dilengkapi dengan jogging track, area bermain anak, dan amphitheater untuk pertunjukan. Kini, Sungai Buntung pun bersih dan tertata rapi, menjadikannya daya tarik utama bagi pengunjung.

Transformasi Karangwaru Riverside tidak hanya memperindah kawasan Kota Yogyakarta, tetapi juga memberikan manfaat signifikan bagi masyarakat sekitar. Taman ini telah menjadi tempat favorit untuk bersantai, berolahraga, dan berekreasi bersama keluarga. Selain itu, revitalisasi ini juga mendukung peningkatan ekonomi lokal dengan membuka peluang usaha baru bagi warga setempat.

1. **Omah Sinau Masyarakat**



Gambar 6. (a) tempat baca, (b) rumah baca, (c) tempat duduk, (d) tempat bermain anak
Sumber: Analisis peneliti, 2022

Berdasarkan hasil wawancara dengan warga setempat, Karangwaru Riverside sejak tahun 2022 telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti taman bermain, omah baca, dan tempat duduk yang berfungsi sebagai area pertemuan warga. Aktivitas masyarakat di area ini umumnya terjadi pada sore hingga malam hari. Menurut keterangan beberapa pengunjung, pada waktu tersebut banyak anak-anak berusia 6 hingga 15 tahun (tingkat SD hingga SMP) yang memanfaatkan omah baca untuk bermain game online atau menggunakan gadget, dengan akses Wi-Fi gratis yang tersedia.

Pada tahun 2024 area ini mengalami beberapa berubahan seperti berikut :



(a) (b)

(c) (d)

Gambar 7. (a) tempat baca, (b) tempat bermain anak, (c) warung, (d) RTH
Sumber: Analisi peneliti, 2024

Tabel 1. Analisis Omah Sinau Masyarakat terhadap 4 elemen placemaking

Hasil Pengamatan pada 2022	Perubahan yang terjadi pada 2024
Access & Linkages Sirkulasi menuju Karangwaru Riverside mudah dan aman bagi pejalan kaki. Akses ke area ini juga ramah terhadap penyandang disabilitas, dan seluruh fasilitas dapat digunakan oleh berbagai kelompok usia.	*Access & Linkages* Perubahan pada akses dan keterhubungan terlihat pada area parkir, yang sebelumnya difungsikan sebagai tempat parkir kini berubah menjadi warung. Lokasi parkir telah dipindahkan ke pintu masuk Kampung Markisa. Selain itu, area ini telah dilengkapi dengan platform digital seperti Omasimas KRS dan linktr.ee/omsimaskrs untuk memudahkan pengunjung dalam mengakses informasi terkait lokasi.
Comfort & Image Area ini nyaman dan aman, terutama bagi anak-anak. Tersedia tempat duduk dan tempat sampah yang tersebar di beberapa titik. Selain itu, perpustakaan memiliki bangunan permanen, sementara omah baca berbentuk shelter.	*Comfort & Image* Dari sisi kenyamanan dan citra, area ini menunjukkan peningkatan. Seluruh permukaan area telah dipaving, memberikan akses yang lebih baik bagi pejalan kaki. Tempat sampah tersedia sesuai jenisnya, membantu menjaga kebersihan lingkungan. Bangunan di area ini juga bersifat permanen dan terdapat shelter yang terbuat dari material kayu, memberikan tempat berlindung yang nyaman bagi pengunjung.
Uses & Activities Kawasan ini digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti pertemuan antarwarga, bermain, dan bersantai. Di sore hari, aktivitas anak-anak yang bermain menjadi pemandangan umum, sedangkan di malam hari sering diadakan ronda oleh warga.	*Uses & Activities* Area ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan usia dan mendukung aktivitas sosial, termasuk kegiatan outbound. Terdapat berbagai aktivitas baru, seperti workshop kerajinan gelang, kelas kreatif, serta penyuluhan yang diselenggarakan oleh komunitas Paguyuban Pengajar Pinggir Sungai

	(P3S). Pengunjung area ini tidak hanya berasal dari masyarakat sekitar, tetapi juga dari luar, termasuk mahasiswa.
Sociability Sebagian pengunjung saling mengenal satu sama lain, menjadikan area ini sebagai tempat yang memperkuat interaksi sosial antarwarga. Meski area ini lebih didominasi oleh pejalan kaki, suasananya tetap ramah bagi semua kalangan.	*Sociability* Area ini telah menjadi tempat bertemunya berbagai komunitas, terutama bagi anak-anak dan masyarakat sekitar. Ruang bermain anak disediakan untuk mendukung interaksi sosial dan menjadikan area ini semakin ramah bagi keluarga.
Kekurangan Pertama, tidak adanya akses transportasi umum yang memadai menuju kawasan ini. Kedua, belum tersedia tempat khusus untuk berfoto, meskipun area ini memiliki banyak spot menarik. Selain itu, belum ada alat atau media yang memberikan informasi mengenai fasilitas dan sejarah Karangwaru Riverside secara komprehensif.	*Kekurangan* Meski banyak peningkatan, area ini masih memiliki beberapa kekurangan. Area hijau yang sebelumnya berupa rumput telah digantikan dengan paving, mengurangi elemen alami yang bisa memberikan nuansa lebih hijau. Selain itu, area ini tidak ramah bagi penyandang disabilitas karena akses jalan yang menggunakan tangga dengan kemiringan yang cukup curam, sehingga sulit dilalui. Hal ini menimbulkan tantangan bagi pengunjung yang memerlukan aksesibilitas khusus.

Sumber: Analisis peneliti, 2024

2. Kampung Markisa



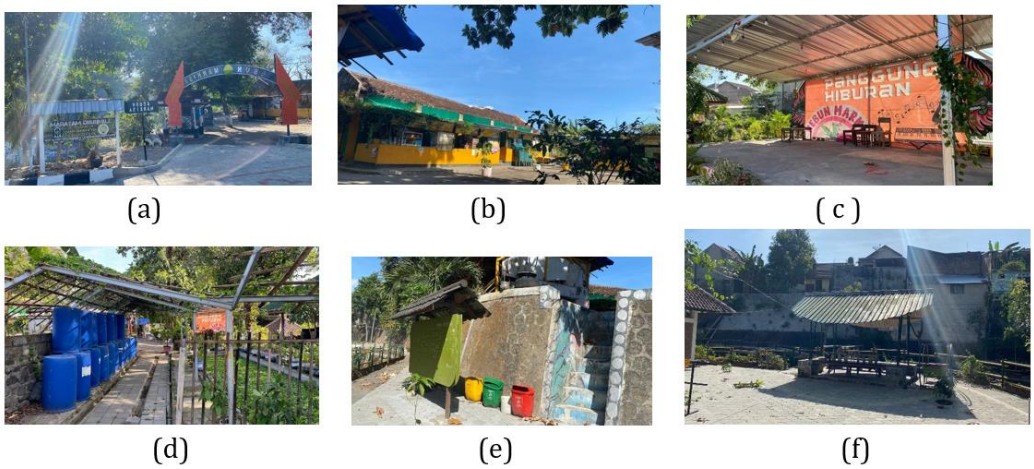
(a) (b) (c)

Gambar 8. (a) tempat baca, (b) tempat bermain anak, (c) tempat duduk,
Sumber: Analisis peneliti, 2022

Hasil wawancara dengan pengunjung dan pedagang di Karangwaru Riverside menunjukkan integrasi yang baik dengan Kampung Markisa, yang dikenal sebagai area perkebunan markisa. Di lokasi ini terdapat tiga warung yang menjual makanan ringan, serta acara live music yang diadakan setiap hari dengan penyanyi dari warga sekitar. Sementara itu, Omah Sinau Masyarakat lebih fokus pada aktivitas edukasi dan rekreasi bagi anak-anak dan remaja. Fasilitas seperti taman bermain, rumah baca, dan Wi-Fi gratis menarik minat generasi muda untuk berkumpul, terutama pada sore hingga malam hari.

Implementasi konsep placemaking tampak jelas dalam desain dan fungsi Karangwaru Riverside. Aksesibilitas yang baik, kenyamanan fasilitas, keberagaman aktivitas, dan ruang-ruang yang mendorong interaksi sosial menunjukkan keberhasilan pendekatan ini. Partisipasi aktif masyarakat dalam pengembangan dan pengelolaan kawasan merupakan faktor kunci keberhasilan revitalisasi, menciptakan rasa kepemilikan yang kuat di kalangan warga. Meskipun telah menunjukkan kemajuan, masih ada tantangan dan potensi pengembangan yang perlu diperhatikan untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan

kualitas ruang publik ini. Pada tahun 2024, area ini mengalami beberapa perubahan signifikan.



(a) (b) (c)

(d) (e) (f)

Gambar 9. (a) pintu masuk dan parkiran, (b)warung , (c) pangung hiburan, (d) kebun markisa, (e) papan informasi/pengumuman, (f) shelter
Sumber: Analisis Peneliti, 2024

Tabel 2. Analisis Kampung Markisa terhadap 4 elemen placemaking

Hasil Pengamatan pada 2022	Perubahan yang terjadi pada 2024
Access & Linkages Sirkulasi menuju area ini mudah dan aman bagi pejalan kaki. Lokasi ini juga mudah ditemukan karena berada dekat dengan pintu masuk. Bangunan di area ini tidak bersifat permanen dan menggunakan material kayu, yang memberikan kesan alami.	*Access & Linkages* Sirkulasi menuju area ini mudah dan aman, baik untuk pejalan kaki maupun kendaraan bermotor. Terdapat plang-plang yang jelas sebagai petunjuk arah menuju lokasi Kampung Markisa. Bangunan warung di area ini bersifat permanen, sedangkan sebagian besar bangunan shelter menggunakan material kayu, memberikan kesan alami dan ramah lingkungan.
Comfort & Image Area ini dirancang ramah terhadap anak-anak, menyediakan fasilitas seperti tempat duduk dan tempat sampah yang memadai. Lingkungan di sekitar didominasi oleh perkebunan dan warung makanan, menciptakan suasana yang nyaman dan menarik bagi pengunjung.	*Comfort & Image* Area ini dirancang ramah terhadap anak-anak, dengan fasilitas yang mendukung kenyamanan mereka. Terdapat tempat sampah yang dikelompokkan sesuai dengan jenisnya, sehingga memudahkan pengunjung dalam menjaga kebersihan. Selain itu, area ini didominasi oleh perkebunan, warung makanan, dan shelter, menciptakan suasana yang nyaman dan menarik bagi pengunjung.
Uses & Activities Area ini lebih sering dikunjungi oleh orang dewasa berusia 25 tahun ke atas. Di sini terdapat berbagai aktivitas, termasuk hiburan, jual beli, dan berkebun. Selain itu, area ini berfungsi sebagai ruang komersial yang menarik minat masyarakat.	*Uses & Activitie* Di area ini terdapat aktivitas hiburan live music setiap hari dari pukul 09.00 pagi hingga 16.00 sore. Pada hari Rabu dan Minggu, acara hiburan dari berbagai komunitas musik diadakan dari pukul 16.00 sore hingga 23.00 malam. Selain itu, pengunjung juga dapat menikmati aktivitas bersantai dan kuliner, menjadikan area ini sebagai pusat komersial kuliner yang menarik.
Sociability Area ini berfungsi sebagai tempat pertemuan antar warga sekitar. Banyak pengunjung yang saling mengenal satu	*Sociability* Area ini berfungsi sebagai tempat pertemuan antara warga sekitar dan komunitas seni musik. Banyak pengunjung yang saling mengenal satu sama lain,

sama lain, menciptakan suasana yang akrab dan mendukung interaksi sosial di antara mereka.	menciptakan suasana yang akrab. Selain masyarakat setempat, pengunjung juga berasal dari luar Karangwaru. Di samping itu, area ini juga digunakan untuk kegiatan penyuluhan kesehatan bagi masyarakat sekitar, menambah nilai sosial yang positif.
Kekurangan Meskipun area ini memiliki berbagai kelebihan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pertama, area ini belum ramah terhadap penyandang disabilitas, yang dapat membatasi aksesibilitas bagi sebagian pengunjung. Selain itu, tidak ada tempat khusus yang disediakan untuk pengunjung yang ingin berfoto, sehingga pengalaman tersebut kurang optimal. Terakhir, kurangnya alat atau media untuk memberikan informasi tentang tempat ini kepada pengunjung juga menjadi perhatian penting.	*Kekurangan* Area ini memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pertama, belum ada platform untuk mendapatkan informasi mengenai aktivitas atau jadwal hiburan, sehingga pengunjung dari luar tidak mengetahui apa yang diselenggarakan di area ini. Selain itu, pengelolaan kebun markisa belum dilakukan dengan jelas, sehingga potensi manfaatnya masih kurang maksimal. Terakhir, area ini juga belum ramah terhadap penyandang difabel, yang dapat membatasi aksesibilitas bagi sebagian pengunjung.

Sumber: Analisis peneliti, 2024

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji proses terbentuknya ruang publik di Karangwaru Riverside melalui lensa teori placemaking. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa transformasi Karangwaru Riverside dari kawasan kumuh menjadi ruang publik fungsional telah berhasil meningkatkan kualitas lingkungan dan aktivitas masyarakat. Penerapan konsep placemaking di Karangwaru Riverside menunjukkan bahwa aksesibilitas, kenyamanan, keberagaman aktivitas, dan interaksi sosial merupakan elemen kunci dalam menciptakan ruang publik yang berhasil.

Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa pola pemanfaatan ruang publik di Karangwaru Riverside sangat dipengaruhi oleh jenis aktivitas dan karakteristik penggunanya. Konsep placemaking telah diterapkan dengan baik, terlihat dari peningkatan aksesibilitas, kenyamanan, dan keberagaman aktivitas di kawasan tersebut. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan dalam pola penggunaan dan aktivitas di tiga lokasi utama, yaitu Omah Sinau Masyarakat dan Kampung Markisa.

Temuan lain yang dapat memperkaya hasil penelitian ini adalah pentingnya partisipasi aktif masyarakat dalam pengembangan dan pengelolaan ruang publik. Partisipasi ini tidak hanya menciptakan rasa kepemilikan yang kuat di kalangan warga, tetapi juga memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas ruang publik. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa meskipun telah banyak peningkatan, masih terdapat beberapa kekurangan seperti aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan kurangnya elemen alami di beberapa area.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pengembangan ruang publik di Indonesia, khususnya dalam konteks urbanisasi dan peningkatan kualitas hidup masyarakat.. Dengan mengintegrasikan elemen khas setempat dan melibatkan partisipasi aktif masyarakat, konsep placemaking dapat diterapkan secara efektif untuk menciptakan ruang publik yang bermakna dan fungsional.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dan rekomendasi dapat disampaikan untuk meningkatkan kualitas ruang publik ini. Pertama, aksesibilitas bagi penyandang

disabilitas perlu ditingkatkan. Saat ini, akses jalan yang menggunakan tangga dengan kemiringan curam menyulitkan bagi mereka yang memerlukan aksesibilitas khusus. Kedua, perlu adanya peningkatan elemen alami seperti area hijau yang sebelumnya berupa rumput, yang kini digantikan dengan paving. Hal ini penting untuk menjaga keseimbangan ekosistem dan memberikan nuansa lebih hijau dan sejuk.

Ketiga, penyediaan informasi yang lebih komprehensif mengenai fasilitas dan sejarah Karangwaru Riverside sangat diperlukan. Penggunaan platform digital seperti Omasimas KRS dan linktr.ee/omsimaskrs dapat dioptimalkan untuk memudahkan pengunjung dalam mengakses informasi terkait lokasi. Keempat, perlu adanya peningkatan fasilitas umum seperti tempat duduk yang nyaman dan tempat sampah yang memadai untuk menjaga kebersihan lingkungan.

Dengan memperhatikan rekomendasi ini, diharapkan Karangwaru Riverside dapat menjadi ruang publik yang lebih inklusif, nyaman, dan berkelanjutan, sesuai dengan tujuan penelitian untuk menciptakan ruang publik yang berkualitas dan mendukung interaksi sosial masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terimakasih mendalam kepada seluruh teman dan warga Kelurahan Karangwaru atas kontribusi mereka yang sangat berharga dalam pengumpulan serta pengolahan data. Tidak lupa, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga memungkinkan terselesaikannya penelitian ini dengan baik walaupun tidak dapat disebutkan satu per satu

Penelitian ini menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI) sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterbacaan dan penyusunan konten. Penggunaan AI bertujuan untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan lebih mudah dipahami dan terstruktur dengan baik, tanpa mengurangi keakuratan dan integritas data penelitian. Semua analisis dan interpretasi tetap dilakukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan kaidah ilmiah yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

Basthomi, M. Y., Suprahman, F. H., & Sinaga, B. P. P. (2023). Urban placemaking pada ruang publik: Adaptasi ruang publik Alun-Alun Nganjuk terhadap perilaku masyarakat komunal. Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2023, 6(1), 439. https://doi.org/10.1234/abcd.efgh

Bohl, C. C. (2002). Place Making - Developing Town Centers, Main Streets, and Urban Villages.

Bungin Burhan. (2007). Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya. Kencana Prenada Media Group.

Carmona, M. (2019). Principles for public space design, planning to do better. Urban Design International, 24(1), 47–59. https://doi.org/10.1057/s41289-018-0070-3

Carr, & Stephen. (1992). Public Space.Press Syndicates of Universitynof Cambridge.

Chen, Ming-Shih, Yao-Trung Ko, & Li-Hui Lee. (2018). The relation between urban riverbank reconstruction and tourism attractiveness shaping-A case study of love river in kaohsiung, taiwan. Journal of Asian Architecture and Building Engineering, 17(2), 353–360.

Gehl, J. (1989). Life Between Buildings: Using Public Space. Islandpress.

Giuliani, & Maria, V. (2003). Theory of Attachment and Place Attachment. Psycological Theories for Environmental Issues.

Hakim, Rustam, & H, U. (2003). Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain. . Bumi Aksara.

Hartanti, N. B., Prabowo, A. H., Fadhilah, A., & Rosnarti, D. (2019). Public space as development control element in coastal settlements: Comparison of urban design guidelines concepts. International Journal of Scientific and Technology Research, 8(10), 123-130. https://www.ijstr.org/final-print/oct2019/Public-Space-As-Development-Control-Element-In-Coastal-Settlements-Comparison-Of-Urban-Design-Guidelines-Concepts.pdf

Lestari, T. A. (2016). Pusat seni dan budaya Nitiprayan: Creative placemaking sebagai faktor penentu perancangan [Tesis, Universitas Islam Indonesia]. http://hdl.handle.net/123456789/2602

Madanipour, A. (1996). Design Of Urban Space.

Myriam, D., & Bree, A. (2013). Neither here nor there? Place and placemaking in the lives of separated children. International Journal of Migration, Health and Social Care, 9(2), 56–70.

Rapoport, & Amos. (1977). Human Aspects of Urban Form, Towards a Man Environment Approach to Urban Form and Design. Pergamon Press.

Ridwan. (2016). Banjarmasin Riverfront City Dengan Pendekatan Place Making. Universits Gadjah Mada.

Severcan, Y. C. (2015). The Effects Of Children ' S Participation In Planning And Design Activities On Their Place Attachment A. Journal Of Architecture and Planning Research, 32(4), 271–293.

Sudrajat, I. (2012). Conceptualizing a Framework for Research on Place in Indonesia. [Rethinking Urban Approaches to Built Environment (PlacId)]. Universitas Pembangunan Jaya.

Syafriny, R., Linda Tondobala, I., Waani, J., & Warouw, F. (2013). MEDIA MATRASAIN PLACE MAKING DI RUANG PUBLIK TEPI LAUT KOTA MANADO. Media Matrasain, 10(1), 64–75.

Tuan, Y.-F. (1977). Space and place: The perspective of experience. U of Minnesota Press.

Yudhistira, & Ferro. (2010). Ruang Ephemeral untuk Event Penyegaran di Akhir Pekan. Universitas Indonesia.